

Entscheidung Nr. 7906 (V) vom 4.12.2007
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 241 vom 28.12.2007

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Az.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 6.11.2007 eingegangenen Indizierungsantrag am 4.12.2007 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das PC -Spiel
„Timeshift“ (EU-Version)
PC DVD-ROM
Vivendi Games UK Ltd.,
Reading/UK

wird in **Teil A** der Liste der
jugendgefährdenden Medien
eingetragen.

Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14
S A C H V E R H A L T

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des PC-Spieles „Timeshift“. Das Spiel wird von der Firma Vivendi Games UK Ltd., Reading/UK, vertrieben. Alle Inhalte des Spieles wie

Benutzeroberfläche, Sprachausgabe und Untertitel sind, ebenso wie die Texte im 12-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung, in englischer Sprache gehalten.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Eine in den Gewaltdarstellungen entschärfte „deutsche Version“ erhielt das Alterskennzeichen „keine Jugendfreigabe“.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit Windows XP und aktuellem Service Pack oder Windows Vista, einem Intel Pentium 4 Prozessor mit 2 GHz oder äquivalentem AMD Prozessor, 1 GB RAM, einem 8-fach DVD-ROM-Laufwerk, 8 GB freiem Festplattenspeicherplatz, 128 MB DirectX 9.0c kompatibler Grafikkarte mit Pixel Shader 2.0 Unterstützung und aktuellen DirectX Treibern sowie einer DirectX 9.0c kompatiblen Soundkarte. Der Mehrspielermodus verlangt eine Netzwerk- bzw. Internetverbindung.

Das Spiel untergliedert sich in einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus und einen Mehrspieler- oder Multiplayermodus. „Timeshift“ ist ein so genannter Ego-Shooter, d.h. der Spieler sieht die virtuelle Welt aus der Perspektive der ersten Person. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur.

Die Handlung des Einzelspieler-Modus dreht sich um den Wissenschaftler Dr. Aiden Krone, der einen Anzug entwickelt hat, mit dem die Zeit manipuliert werden kann. Nachdem er entdeckt, dass seine Erfindung zu militärischen Zwecken missbraucht werden soll, schwingt er sich mit Hilfe des von ihm entwickelten Anzuges in einer parallelen Realität zum Herrscher über das „Alpha District“ auf. Der Spieler steuert einen namenlosen Professor, der mit einem zweiten Zeitreiseanzug ausgestattet ist und versuchen soll, Dr. Krone zu finden und zu eliminieren, um so die Menschheit vor einer Unterjochung durch ihn und seine Maschinen zu bewahren. Die Rahmenhandlung wird in Form von Zwischensequenzen erzählt, die gerendert sind oder in der Spielgrafik ablaufen.

Dem Protagonisten begegnen in insgesamt 24 Missionen zahlreiche Opponenten, welche die Spielfigur bei Sichtkontakt umgehend attackieren. Zum Teil wird die Spielfigur des namenlosen Wissenschaftlers von mehreren autonom agierenden Verbündeten begleitet. Gegner sind bis auf wenige Ausnahmen menschlich bzw. menschenähnlich visualisiert. Der vom Spieler gesteuerte namenlose Wissenschaftler kann sich eines umfangreichen Waffenarsenals bedienen, um sich gegen Angreifer zu verteidigen. So lassen sich unter anderem Pistolen, Schrotflinten, Armbrüste, Sturm- und Scharfschützengewehre, Flammenwerfer sowie unterschiedliche Arten von Granaten verwenden. Mit Ausnahme der Granaten verfügen alle Waffen über einen primären und sekundären Feuermodus. Im Nahkampf kann mit den Waffen zugeschlagen werden. An einigen Orten kann die vom Spieler manövrierte Spielfigur stationäre Maschinengewehre mit einem unendlichen Vorrat an Munition benutzen. Waffen und Munition liegen in den Spielabschnitten und finden sich bei getöteten Opponenten. Zudem können Waffen auch manchen noch lebenden Gegnern aus den Händen genommen werden.

Der Zeitreiseanzug ermöglicht eine begrenzte Einflussnahme auf die Abläufe im Spiel und verfügt über die Fähigkeiten, die Zeit zu verlangsamen, anzuhalten oder um einige Sekunden zurück zu spulen. Der Einsatz des Anzuges verbraucht Energie und lässt sich daher nur zeitlich begrenzt einsetzen, die entsprechende Energie regeneriert sich bei Nichtbenutzung automatisch. Die drei Funktionen des Anzuges können manuell aktiviert werden, alternativ überlässt der Spieler dem Anzug die Wahl der zur Spielsituation passenden Zeitmanipulation. Der Spieler muss im Spielverlauf mehrere Aufgaben absolvieren, die sich zumeist durch den Einsatz des Zeitanzuges bewältigen lassen. Kämpfe gegen eine Übermacht lassen sich leichter gewinnen, wenn man die Zeit verlangsamt. Ein unter Strom stehendes Gewässer lässt sich passieren, wenn man die Zeit anhält und eine eingestürzte Passage lässt sich durch das Zurückspulen der Zeit wieder aufbauen und passieren.

Der Spielbildschirm („Interface“) zeigt in der Bildmitte ein Fadenkreuz, das sich rot färbt wenn ein Gegner anvisiert wird, während es grün wird, wenn auf einen Verbündeten gezielt wird. Einblendungen um das Fadenkreuz zeigen die Richtung an, aus welcher die vom Spieler manövrierte

Spielfigur verletzt wird. Die linke obere Ecke des Interface beherbergt die Energieanzeige des Anzuges. Darunter findet sich die Silhouette der aktiven Waffe, sowie die Anzahl an verbleibender primärer und – falls zutreffend – sekundärer Munition. Eine Anzeige gibt weiterhin Aufschluss über die im Magazin verbleibenden Patronen sowie verfügbare Granaten. Die rechte obere Ecke zeigt schließlich neben einem Radar, auf dem Gegner, Verbündete und wichtige Punkte verzeichnet sind, eine Anzeige für die Lebensenergie der Spielfigur. Durch Verletzungen sinkt diese ab, bei Null stirbt der vom Spieler gesteuerte Protagonist. Wird die Spielfigur für eine bestimmte Zeitspanne nicht verletzt, regeneriert sich ihre Lebensenergie selbstständig. Optionale Einblendungen auf dem Interface haben aktuelle Aufträge, Warnungen des Zeitreisenzuges oder Optionen zur Manipulation der Umgebung zum Inhalt.

Der Spielverlauf ist linear angelegt, zu Spielbeginn kann aus den Schwierigkeitsgraden „Casual“ („Gelegenheitsspieler“), „Skilled“ („Geübt“) und „Elite“ („Profi“) gewählt werden. Die Spielabschnitte („Level“) sind in der fiktiven Metropole „Alpha District“ angelegt, wobei sich der Spieler zu Fuß und teilweise auf einem Quad, ein einem Buggy ähnelndes, vierrädriges Geländefahrzeug, fortbewegen kann. Nach dem Absolvieren eines Levels kann der nächste Spielabschnitt betreten werden. Der Spielfortschritt wird im Singleplayer-Modus an bestimmten Positionen automatisch gesichert. Zudem kann der Spieler jederzeit einen Spielstand anlegen. Die Spieldauer des Einzelspieler-Modus liegt bei etwa zehn bis zwölf Stunden. Durch das Beenden von Spielabschnitten werden Bonusinhalte (so genannte „unlockables“) aktiviert, die sich beispielsweise als Videos, Musikstücke oder Skizzen darstellen und jeweils die Produktion des gegenständlichen Titels zum Thema haben.

Der Mehrspieler- oder Multiplayermodus umfasst die sechs folgenden vordefinierten Spielmodi: Bei „Deathmatch“ (DM) spielt jeder gegen jeden. Wer nach Ablauf einer bestimmten Zeit die meisten Gegner getötet hat oder zuerst eine vorgegebene Anzahl an Tötungen erreicht, gewinnt. „Team DM“ ermöglicht das Spielen des vorgenannten Modus in gegnerischen Teams. In „King of Time“ kämpfen die Spieler um eine Zeitkugel, während in „Meltdown Madness“ zwei Teams versuchen die generische Maschine durch den Einsatz von Granaten anzuhalten. Es gewinnt das Team, dessen Maschine zuerst ihren Countdown beendet hat. Weiterhin enthalten ist „Capture the Flag“, welches die Eroberung der gegnerischen Fahne bei gleichzeitiger Verteidigung der eigenen Fahne zum Ziel hat. Um einen Punkt zu erzielen muss der Spieler die gegnerische Fahne zu seiner, in der eigenen Basis befindlichen Fahne bringen. „One-on-One“ stellt sich schließlich als spezielle Variante des DM dar, in der zwei Spieler in einer Art Duell gegeneinander antreten. Die vorgenannten Spielmodi können durch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten verändert werden. So können zum Beispiel Geschwindigkeit und Gesundheit der Spielfiguren verändert oder besondere Regeln, etwa dass ein Schuss tödlich ist, genutzt werden. Der Mehrspielermodus beinhaltet die gleichen Waffen wie der Einzelspielermodus, mit Ausnahme der „Chrono Grenades“ („Zeitgranaten“), die eine Manipulation der Zeit analog zu den Fähigkeiten des Zeitreisenzuges zulassen und die nur im Mehrspielermodus enthalten sind. Gegner stellen sich allesamt als Menschen dar, und werden jeweils von realen Menschen gesteuert. Kämpfe finden in geschlossenen Arenen statt.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragte mit Schreiben vom 05.11.2007 die Indizierung des oben genannten Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Maßgeblicher Spielinhalt seien Kämpfe gegen menschlich dargestellte Gegner, die mit einem umfangreichen Waffenarsenal angegriffen werden könnten. Dabei seien große Mengen an Blut sichtbar, Opponenten verlören Gliedmaßen und könnten sogar gesprengt werden, so dass Körperteile umherlügen. Spielfiguren wiesen zudem „rag-doll“-Verhalten auf, reagierten also korrekt auf physikalische Einflüsse in Form von Beschuss und Explosionen. Die wenigen nicht gewalthaltigen Spielinhalte relativierten die gezeigte Gewalt nicht. Zum erfolgreichen Absolvieren des Spieles sei zwingend die Ausübung brutaler Gewalt notwendig, da dem Spieler keine alternativen Lösungsmöglichkeiten verblieben.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des PC-Spieles Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

GR Ü N D E

Die EU-Version des PC-Spieles „Timeshift“, Vivendi Games UK Ltd., Reading/UK, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugendschutzrecht; 2. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge selbstzweckhaft und detailliert darstellen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als verrohend eingestuft worden.

Das vorliegende Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt mit erschreckender Selbstverständlichkeit und in hoher Dichte. Zusätzlich verstärkt wird die Gewaltdarstellung durch die starke Visualisierung der Tötungsvorgänge, die durch die neuesten Standards entsprechende Grafik-Engine des Spieles ermöglicht wird.

Die gegnerischen Figuren sind menschlich oder zumindest menschenähnlich dargestellt, sie reden in englischer Sprache. Unter Beschuss zeigen sich Blutwolken und -flecken sowie Wunden, teilweise spritzt Blut auf die virtuelle Kameralinse. Ein so genanntes „rag-doll“-Verhalten sorgt für physikalisch korrekte Reaktionen der Spielfiguren, die etwa durch Beschuss zurückgeworfen werden. Der Einsatz bestimmter Waffen zerstückelt Spielfiguren in Extremitäten, Kopf und Rumpf. Als besonders bedenklich stufte das Gremium den Umstand ein, dass getroffene Gegner häufig wie tot zu Boden fallen, aber nach wenigen Sekunden wieder aufstehen, um die vom Spieler gesteuerte Figur anzugreifen, wobei diese durch Angriffe in ihrem Rücken häufig schwer verletzt oder getötet wird. Dies verleitet den Spieler dazu, unterstützt durch die im gesamten Spiel im Überfluss vorhandene Munition, auch auf bereits am Boden liegende Opponenten zu schießen, um sicherzustellen, dass diese

wirklich tot sind. Dabei zucken die verletzten oder bereits toten Spielfiguren grotesk im Kugelhagel. In besonderer Weise sozialetisch desorientierend wirken nach Ansicht des Gremiums die Darstellungen von brennenden Gegnern, die etwa durch die Benutzung eines Flammenwerfers in Brand gesetzt wurden und als schreiende menschliche Fackeln in Todesqualen umherlaufen, ehe sie tot zusammenbrechen. Sämtliche Darstellungen werden durch würgende und röchelnde Geräusche sowie Schmerzens- und Todesschreie untermalt. Neben der vom Spieler aktiv auszuübenden Gewalt enthalten zum Beispiel auch Zwischensequenzen die Zerstückelung oder Exekution von Spielfiguren, ohne dass der Spieler die entsprechenden Darstellungen in irgendeiner Art und Weise beeinflussen könnte.

Gewalt- und Tötungshandlungen prägen das Spielgeschehen insgesamt. Deutlich vorherrschender Spielinhalt ist das möglichst schnelle und effektive Eliminieren aller auftretenden Opponenten, die oftmals in großer Zahl vorkommen. Durch den Umstand, dass alle auftretenden Gegner ohne Ausnahme getötet werden müssen, kann sich beim Spieler ein reflexartiges Töten ausbilden. Dieser Umstand wird dadurch verstärkt, dass sich das Fadenkreuz beim Anvisieren von Gegnern rot färbt und Verbündete nicht beschossen werden können. Spielbausteine, die aufgrund ihres Umfangs oder Anspruches relativierend auf die geschilderten Darstellungen wirken könnten, sind nach Auffassung des Gremiums nicht enthalten. Die Rahmenhandlung wird durch wenige Videosequenzen erzählt. Sie lässt Tiefe vermissen und soll letztendlich nur die Taten des Protagonisten rechtfertigen, so dass hier insgesamt keine Reflexion der Gewaltdarstellungen stattfindet. Alternative Spielinhalte wie Geschicklichkeitsaufgaben, deren Anspruch über die bloße Steuerung der Spielfigur hinausgeht, sind nicht enthalten. Anspruchsvolle Inhalte wie Rätsel oder Denksportaufgaben, die den gewalthaltigen Spielfluss unterbrechen, fehlen ebenfalls vollständig. Die regelmäßig vorkommenden Aufgaben, bei denen der Spieler die Zeit manipulieren muss, um mit seiner Spielfigur den Weg durch den Level fortsetzen zu können, sind nach dem Dafürhalten des Gremiums in Bezug auf Anspruch und Umfang ebenfalls nicht in der Lage die gezeigten Darstellungen in einen Kontext zu setzen oder zu relativieren. Zur Gewaltanwendung alternative Lösungsmöglichkeiten sind in der vorliegenden Version von „Timeshift“ nicht enthalten. Die einzige Möglichkeit zum erfolgreichen Absolvieren des Spieles ist das bedingungslose Töten aller auftretenden Opponenten.

Die Interaktivität der Spielfigur mit der Umwelt ist stark limitiert und beschränkt sich auf das Aufnehmen von Waffen und Munition sowie das gelegentliche Benutzen von Gegenständen oder des Zeitreiseanzuges. Sogar Türen müssen nicht explizit geöffnet werden, sondern gehen zumeist automatisch auf, sobald die Spielfigur sich ihnen nähert. Als bedenklich sieht das Gremium zudem die Tatsache an, dass die Spielfigur im Großteil des gesamten Spieles Opponenten bei Weitem überlegen ist. Dieser Umstand kann von Selbstüberschätzung bis hin zu einer verzerrten bis vollkommen falschen Wahrnehmung von Waffen, Gewalt und deren Ausübung im Alltag des Spielers führen.

Als indizierungsrelevant stufte das Gremium auch den Umstand ein, dass auf dem Weg zur Erfüllung der Mission das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund rückt. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler gegenüber und müssen vom Spieler immer zwingend getötet werden, da nur so der jeweilige Spielabschnitt beendet werden kann. Des Weiteren können viele Areale erst dann verlassen werden, wenn alle dort befindlichen feindlichen Spielfiguren getötet wurden. Einige Gegner können zwar passiert oder umgangen werden, allerdings ist diese Vorgehensweise nicht sinnvoll, da der Protagonist dann zum einen von Gegnern eingekreist werden kann und ihm zum anderen die Waffen und Munition der Opponenten vorenthalten bleiben.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau und in großem Umfang dargestellte Gewalt in Form von kugelzerfetzten Körpern, zerteilten Leibern oder abgeschossenen Köpfen für jugendgefährdend.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende Ergebnisse der Wirkungsforschung:

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch

zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospielen ableitbar.

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen körperlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels.

Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospielen hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt haben.

Was die emotionale Reagibilität dieser Kinder gegen den langfristigen Einfluss häufigen Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen immunisiert, ist anhand der Daten unserer Untersuchung bisher nicht auszumachen. Hier ist weitere Forschung nötig, die die Einflüsse der familiären und schulischen Umwelt und der Beziehung zu Gleichaltrigen mitberücksichtigt.“

(vgl. Rita Steckel und Clemens Trudewind „Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler?“ in: Handbuch Medien: Computerspiele Theorie, Forschung, Praxis, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die, wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es muss an dieser Stelle noch einmal betont werden, wenngleich dieses auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen muss eine Vielzahl weiterer Faktoren, deren Aufzählung hier im Einzelnen ausgespart werden soll.

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlung rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen

dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlung das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit anderen Spaß haben und lachen können; Gefühle spüren und sie in der Gemeinschaft zeigen dürfen. Diese Spielreize ordnen sich zum einen den primären Spielreizen unter (auch die Spielgemeinschaft wünscht sich Spielerfolg), zum anderen können sie die Einseitigkeit des primären Spielreizes ein wenig relativieren (z.B. durch die Situationskomik beim Spielen).

Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Distress, aggressive Impulse. Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Stress zu ertragen und Zunahme der Misserfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein. Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlungen: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in die Spieltätigkeit ('Flow'), haben Schwierigkeiten aufzuhören und 'vergessen' die Zeit. Die Sogwirkung des Computerspiels kann durch zwei Teil-Funktionskreise entstehen: durch die 'Frustrations-Spirale' und die 'Flow-Spirale'. Bei der 'Frustrations-Spirale' führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrllicher werden und den Spieler 'zwingen', immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu 'investieren'. Die 'Flow-Spirale' schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese 'Lust' sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierige Levels des Spiels 'in den Griff' zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende 'Energiequelle' für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der 'Frustrations-Spirale', mal in der 'Flow-Spirale'. Das Überwinden der 'Frustrations-Spirale' führt unmittelbar in die 'Flow-Spirale', und die 'Flow-Spirale' birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die 'Frustrations-Spirale' zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen schwierigen Level). Dieser 'Zwei-Wege-Generator' liefert die motivationale 'Energie' für das Computerspielen. Er ist es, der die 'Erwartung' der Spieler und das 'Entgegenkommen' des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.“

(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.)

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluss zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren

Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie sich im Computerspiel in einem `wertfreien Raum` befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt `realistischer` als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.

Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem `Innovationssprung` deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die `Spielemacher` dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer. Diese urteilen `nach moralischen Kriterien`, und das muss so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein `Grenzpfeiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der `subjektiven` Kamera erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie.

Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.

Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik `Krieg` zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen, hat `naturgemäß` wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom `Feldherrenhügel`, auf die `strategische Karte` oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfasst nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits `verharmlost` oder `verherrlicht`? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein `Nein` zu `Kriegsspielen` moralisch zu rechtfertigen, müssen die `Kriegshandlungen` auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen auftut. Beispielsweise müsste der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.

Das Problem ist nicht, dass Gewalt in der virtuellen Welt `verharmlost` oder `verherrlicht` werden könnte, sondern als das angemessene und notwendige Mittel erscheint, Macht und Kontrolle über das Spiel zu erlangen. Dabei treten Erscheinungsformen der Gewalt auf, die ästhetisch akzeptiert sind und die es nahe legen, sich von empathischen Gefühlen zu dispensieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, `umsatzstark` verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.

Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsen Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O.).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Die EU-Version des PC-Spieles „Timeshift“ kann als technisch gelungen eingestuft werden. Besonders die Grafik entspricht neuesten Standards, während die akustische Untermalung und die Präsentation eher durchschnittlich sind. Der Mehrspieler-Modus ist variantenreich und überdurchschnittlich gut umgesetzt. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf beiden Internetseiten 74 bzw. 71 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 23 bzw. 21 Bewertungen.

Insgesamt sind nach Ansicht des Gremiums allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „Timeshift“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Zudem sehen die Mitglieder des Dreiergremiums im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen selbstzweckhaften und detaillierten Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall - ausnahmsweise - angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Über die Veröffentlichung von „Timeshift“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielemagazinen getestet und sowohl eine Einzelspieler- als auch eine Mehrspieler-Demoversion des vorliegenden Titels veröffentlicht, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel lenkt.

Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern im Gegenteil als im Grenzbereich zur schweren Jugendgefährdung liegend ein.

Die hier verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz bei jugendlichen Spielerinnen und Spielern dar. Zum Spielen eines genretypischen Spieles wie dem vorliegenden ist im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig, da die Bedienung über die gleichen Tasten und Mausgesten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Zudem wird dem Spieler die Bedienung des vorliegenden Titels in den ersten Spielabschnitten schrittweise beigebracht, wobei der Anspruch der verwendeten Sprache nach Auffassung des Gremiums auf dem Niveau von Schulenglisch anzusiedeln und somit leicht verständlich ist. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht zudem die Tatsache entgegen, dass sich immer wieder auch rein englischsprachige Titel auf den obersten Plätzen der deutschen Verkaufscharts finden. Weiterhin ist die Sprache bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig, da das Spielerlebnis nicht maßgeblich auf der Hintergrundgeschichte

und dem Verständnis dieser beruht, sondern sich vielmehr aus dem action- und gewaltlastigen Spielablauf ergibt.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses PC-Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend. Das Gremium hat darüber hinaus diskutiert, ob aufgrund der in hoher Dichte und Detailliertheit dargebotenen Darstellungen von zerstückelten Körpern sowie brennenden Menschen eine Tatbestandsmäßigkeit gemäß § 131 StGB zu vermuten ist. Das Gremium hat dies letztlich verneint, stuft den Grad der Jugendgefährdung aufgrund dieser Spielelemente jedoch als im Grenzbereich zur schweren Jugendgefährdung liegend ein. Das Spiel war somit gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

- Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht
1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
 2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
 3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
 4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
 5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
 6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
 7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.
- Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.
- Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.
- Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des Dreiergremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.